

CONTROLLER-BELEGUNG



Lösungsbuch erhältlich
primagames.com®

0907 ArtikelNr. X13-60671-01 DE

BIOWARE
CORP

Microsoft
game studios



XBOX 360

XBOX
LIVE





WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



PEGI
ONLINE
pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

MASS EFFECT: GRUNDLAGEN

2 Das Mass Effect-Universum

2 Erste Schritte

3 Charaktererstellung

6 Das Spiel

10 Karte der Galaxis

AUSFÜHRLICHE ANLEITUNG

12 Kampfdetails

17 Ausrüstung

19 Squad-Daten

21 Unerforschte Welten

22 Fahrzeug

24 Talente

28 Erweitern Sie Ihr Universum online!

29 Credits

32 Eingeschränkte Garantie

33 Support



WWW.MASSEFFECT.COM



Im Jahr 2183 hat die Menschheit die Fähigkeit erworben, die Galaxis mit Überlichtgeschwindigkeit zu bereisen, wodurch sie in Kontakt mit einer Vielzahl außerirdischer Lebensformen kam. Jetzt kämpfen die Menschen darum, ihren Platz in der größeren galaktischen Gemeinschaft zu finden.

Als Commander Shepard vom Allianz-Militär repräsentieren Sie an Bord des Raumschiffes Normandy die erste und letzte Verteidigungslinie der Menschen gegen die seltsamen Wunder einer schier endlosen und oftmals gefährlichen Galaxis. Ihre Handlungen und Entscheidungen werden das Schicksal der menschlichen Rasse bestimmen... und die Zukunft einer gesamten Galaxis prägen.

ERSTE SCHRITTE

Legen Sie die Spiele-DVD in Ihre Xbox 360® Konsole und drücken Sie , um das Hauptmenü aufzurufen. Wählen Sie hier **Neue Karriere starten** und drücken Sie dann .

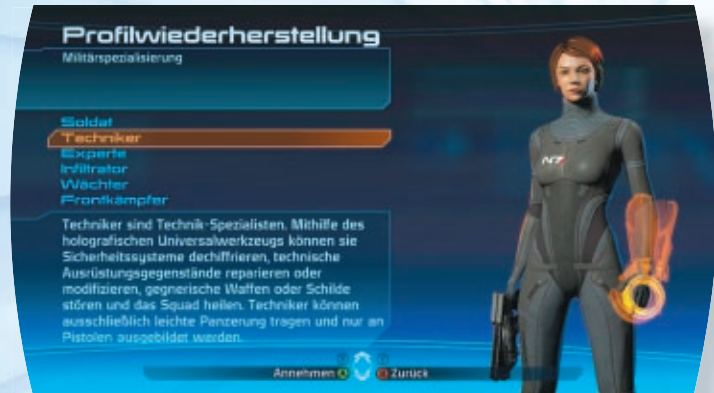
Sie gelangen in die Datenbank des Missions-Computers und beginnen zur Bestätigung Ihrer Identität mit der Rekonstruktion Ihres Profils.

CHARAKTERERSTELLUNG

Wenn Sie Ihren Charakter neu erstellen, stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl:



- Sie spielen den vorgegebenen Commander Shepard und legen einen eigenen Vornamen fest.
- Sie erstellen einen eigenen Charakter und entscheiden über jedes Detail selbst.



Benutzerdefinierte Charaktererstellung




Beginnen Sie, indem Sie mithilfe der Tastaturfunktion Ihrer Xbox einen selbst gewählten Vornamen für Commander Shepard eingeben.

Wählen Sie dann die persönliche Hintergrundgeschichte Ihres Charakters aus: **Von der Erde**, **Kolonist** oder **Raumfahrer**. Diese Entscheidung repräsentiert die erste von vielen, die die Handlung Ihres Charakters während des Spielverlaufs beeinflussen.

Benutzen Sie , um zur gewünschten Option zu scrollen, und wählen Sie sie dann mit  aus.

Benutzen Sie dann erneut , um zum psychologischen Profil zu wechseln. Drücken Sie , um hier **Skrupellos**, **Kriegsheld** oder **Einziger Überlebender** auszuwählen.

Drücken Sie dann , um Ihre Charakterklasse auszuwählen. Wenn Sie sich hier für die Standardeinstellung entscheiden, ist Ihr Charakter Soldat.

Klassen

Es gibt sechs Basisklassen mit variablen Stärken in bis zu drei Bereichen für den Spieler und seine beiden Squad-Mitglieder. Einige Klassen konzentrieren ihre gesamte Stärke auf einen Fertigkeitsbereich, während andere sie auf zwei Bereiche aufteilen und so die Taktiken ausbalancieren.

Kampf-Fähigkeiten fügen Gegnern maximalen Schaden zu, wohingegen **Tech**-Fähigkeiten die Decodierung von Sicherheitssystemen und das Schwächen gegnerischer Waffen ermöglichen. **Biotik**-Fähigkeiten wiederum aktivieren Gehirnimpulse, mit denen die physikalische Welt manipuliert werden kann.

Soldat – Kampf-Spezialist

Soldaten sind zähe Krieger und können auf die verschiedensten Kampfsituationen reagieren. Sie erhalten eine verbesserte Gesundheit, haben die größte Waffenauswahl und können irgendwann schwere Panzerungen tragen. Im Spiel kommt es darauf an, sich in Gefechten zu beweisen, die richtige Waffe für die richtige Situation auszuwählen und sich gegen Gegner durchzusetzen.

Techniker – Tech-Spezialist

Techniker sind Technik-Spezialisten, die ihre Umgebung schnell und mühelos dank ihrer speziellen Fähigkeiten manipulieren können. Im Spiel kommt es darauf an, den Schauplatz eines Kampfes zu beeinflussen, die Gruppe zu heilen und den Gegner zu schwächen (durch die Deaktivierung von Waffen oder das Abschalten von Schilden).

Experte – Biotik-Spezialist

Experten sind die ultimativen Biotiker, die die physische Welt allein mit der Kraft ihrer Gedanken beeinflussen können. Sie sind in der Lage, Objekte in ihrer Umgebung, und dazu zählen auch nahe feindliche Ziele, mithilfe ihrer Biotiken gewaltsam zu manipulieren. Im Spiel kommt es darauf an, Gegner zu schwächen oder auszuschalten und dabei massive Schäden zuzufügen.

Infiltrator – Kampf/Tech

Infiltratoren sind technikverliebte Krieger, die Gefechte dadurch gewinnen können, dass sie Feinde schnell kampfunschädlich machen und eliminieren. Im Spiel kommt es darauf an, alternative Routen zu finden, Zugang zu guter Ausrüstung zu erhalten und im Kampf eine vorteilhafte Position gegenüber Gegnern zu erlangen.

Späher – Biotik/Kampf

Späher sind fähige Krieger, die die Offensivkräfte eines Experten mit denen des Soldaten kombinieren können. Sie haben nicht nur Zugang zu verschiedenen Waffen und Panzerungen, sondern auch zu biotischen Kräften. Im Spiel kommt es darauf an, Gegner schnell und mit roher Gewalt auszuschalten.

Wächter – Biotik/Tech

Wächter sind die flexibelsten Klasse, da sie in der Lage sind, Technik und Biotik miteinander zu kombinieren, um ihre Umgebung zu manipulieren, Gegner auszuschalten und direkt anzugreifen oder die Gruppe zu verteidigen. Im Spiel kommt es darauf an, die Gruppe mit kinetischen Barrieren zu schützen und sie mithilfe der umfassenden medizinischen Ausbildung zu heilen.

Gesicht anpassen

Nutzen Sie diesen Bildschirm, um Ihrem Charakter ein ganz eigenes Gesicht zu verleihen. Sie können das komplette Gesicht anpassen oder sich auf eine Gesichtspartie konzentrieren, wie zum Beispiel die Augen oder die Nase. Benutzen Sie die Schieberegler in jedem Abschnitt, um zahlreiche Details im Gesicht anzupassen. Wählen Sie dann **Beenden**, um das von Ihnen erstellte Gesicht zu übernehmen.



DAS SPIEL

Konversation

Die filmischen, auswahlbasierten Dialoge in *Mass Effect* helfen Ihnen, Ihren Charakter und Ihre Geschichte mithilfe des Konversationsrads am unteren Bildschirmrand zu formen bzw. zu beeinflussen.

Die Auswahlantworten links ermöglichen es Ihnen, die Konversation inhaltlich weiter zu erforschen, wohingegen die Antworten rechts üblicherweise für ein schnelleres Ende der Unterhaltung sorgen.

Im oberen Teil sind für gewöhnlich **vorbildliche** Antworten zu finden, bei denen Ihr Charakter selbstlose, kooperative Entscheidungen fällt. Der untere Teil des Rads stellt normalerweise **abtrünnige** Auswahloptionen dar, bei denen Ihr Charakter aggressiver und feindseliger auftritt.

Wenn Sie Talentpunkte für **Schmeicheln** und **Einschüchtern** aufwenden, erscheinen neue Optionen auf der linken Seite des Rads, die den Ausgang späterer Konversationen positiv beeinflussen können. **Schmeicheln**-Optionen sind blau dargestellt, wohingegen **Einschüchtern**-Optionen in rot erscheinen (weitere Informationen hierzu finden Sie unter **Talente** auf Seite 24).

Mit **1** können Sie Ihre gewünschte Antwort auswählen, und wenn Sie **A** drücken, wird sie in einer Filmsequenz abgespielt. Sobald das Konversationsrad zu sehen ist, können Sie Ihre Antwort auswählen. Ihr Charakter wird die Antwort dann zu einem der Situation entsprechenden Zeitpunkt äußern. Drücken Sie **X**, um einen Dialogabschnitt abzubrechen oder zu überspringen.



HUD (außerhalb eines Kampfes)

Während Sie im Spiel voranschreiten, sammeln Sie Erfahrungspunkte (EP), indem Sie neue Gegenden erkunden und sich mit anderen Charakteren unterhalten.

Wenn Sie mit jemandem oder etwas in der Welt interagieren können, bildet das blaue Fokussymbol einen Kreis in seinem Inneren. Drücken Sie **A**, um zu interagieren.



① Auswahlbalken

② Fokussymbol

Der Bildschirm zeigt Ihre Erfahrungspunkte. Der Squad-Bildschirm des Missions-Computers zeigt außerdem die Erfahrungspunkte, die Sie erhalten haben (s. *Squad-Daten* auf Seite 19).



Neuer Missions-Computereintrag

Erhaltene EP

Gesamt-EP

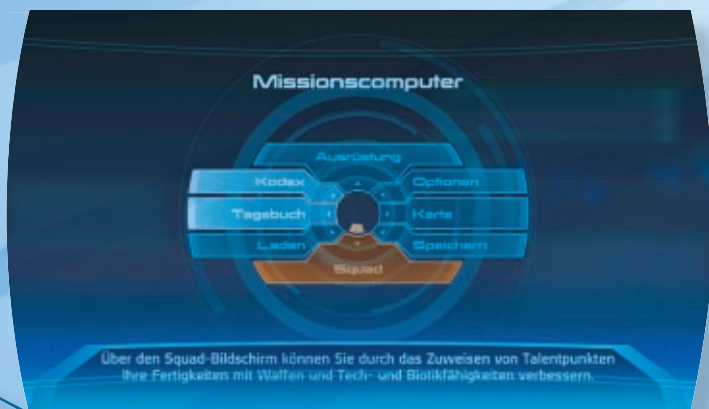
Mini-Karte

Missions-Computer

Drücken Sie **START**, um den Missions-Computer aufzurufen. Mit **L1** können Sie auf einen Bereich des Displays zeigen, und mit **A** bestätigen Sie Ihre Auswahl. Sobald ein Bereich ein Update erhalten hat, beginnt dieser auf dem Display zu blinken.

Mithilfe des Missions-Computers können Sie Informationen über die folgenden Spielinhalte aufrufen:

- **Ausrüstung** – Hier finden Sie Ihre derzeit ausgerüsteten Waffen, Ihre Panzerung und andere Objekte sowie Optionen zum Ausrüsten neuer Objekte.
- **Optionen** – Hier legen Sie die Einstellungen für Gameplay, Controller, Grafik, Sound und andere Optionen fest. Viele dieser Optionen beeinflussen die Schwierigkeit des Spiels sowie Ihre visuelle Spielerfahrung – vergewissern Sie sich deshalb, dass Sie auch alle Auswahlantworten gesehen haben.
- **Karte** – Hier sehen Sie Ihren aktuellen Standort sowie interessante Orte.
- **Speichern** – Hier können Sie Ihr Spiel an Ihrem derzeitigen Standort und Status speichern.
- **Squad** – Hier können Sie Ihre eigene Statistik und die Ihrer Squad-Mitglieder einsehen.
- **Laden** – Hier können Sie Spiele laden, die Sie zuvor gespeichert haben bzw. die automatisch gespeichert wurden.
- **Journal** – Hier finden Sie Ihre aktuellen und vergangene Aufgaben.
- **Kodex** – Hier erfahren Sie alles über das *Mass Effect*-Universum.



Kampf

Das Kampfsystem in *Mass Effect* ermöglicht eine gezielte Steuerung und durchdachte Entscheidungsmöglichkeiten.

Mit **X** ziehen Sie Ihre Waffe, mit **B** haltern Sie sie wieder.

Wenn Sie mit einem Squad-Mitglied die Waffe tauschen möchten, drücken Sie **LB**, um durch die verfügbaren Waffen zu scrollen. Mit **L1** können Sie Ihre gewünschte Antwort auswählen, und mit **A** bestätigen Sie sie. Lassen Sie **LB** wieder los, um zum Spiel zurückzukehren.

Um die Spezialfähigkeiten jedes Squad-Mitglieds zu nutzen, drücken und halten Sie **RB**.

Um eine Fähigkeit auszuwählen, markieren Sie sie mit **L1** und drücken dann **A**. Bei jedem Squad-Mitglied kann in dieser Ansicht eine Fähigkeit aktiviert werden (unter **Kampfdetails** auf Seite 12 erhalten Sie weitere Informationen hierzu.)

Stufen

Stufenaufstieg

Sie und Ihr Squad können in den Stufen aufsteigen, indem Sie Erfahrungspunkte (EP) sammeln, die Sie wiederum erhalten, wenn Sie Gegner besiegen, diverse Fähigkeiten nutzen oder Missionen abschließen.

Es gibt eine Art **Erfahrungs-Pool** für das gesamte Squad. Alle Squad-Aktionen fließen in diesen Pool ein und alle Squad-Mitglieder steigen gleichzeitig auf, einschließlich jener Mitglieder, die sich noch auf der Normandy befinden und kein Teil des aktiven Squads sind.

Vorteile des Stufenaufstiegs

Wenn Ihr Charakter in eine neue Stufe aufsteigt,

1. erhalten Sie mehr Gesundheit. Die entsprechende Menge können Sie mithilfe Ihrer Talente erhöhen.
2. erhalten Sie Talentpunkte, die Sie jederzeit ausgeben können, um Ihren Rang zu verbessern.

Automatischer Stufenanstieg und Talentpunkte rückgängig machen

Drücken Sie im Squad-Bildschirm **Y**, um Ihre Talentpunkte automatisch aufzuteilen.

Fall Sie die Verteilung rückgängig machen möchten Sie, sobald Talentpunkte vergeben wurden, drücken Sie **X**.

KARTE DER GALAXIS

Die Galaxis-Karte befindet sich im Zentrum des Kommandodecks der Normandy. Um die Karte aufzurufen, betreten Sie das Deck und wählen das holographische Bild der Galaxis aus. Zur Navigation innerhalb der Galaxis verfügt die Übersichtskarte über vier Zoomstufen mit verschiedenen Detailgraden.

Drücken Sie **(A)**, um zu einem ausgewählten Ort zu reisen. Drücken Sie **(X)**, um aus der aktuellen Ansicht herauszuzoomen. Drücken Sie **(B)**, um die Karte der Galaxis zu verlassen.

Galaxis-Ebene

Zeigt eine Draufsicht der Galaxis und der mit dem Massenportal verbundenen Sternengalaxien.



Cluster-Ebene

Zeigt die Sternensysteme an, die erforscht werden können, sowie eine Liste der Himmelskörper, die Sie in jedem Sternensystem aufsuchen können, darunter Planeten, Asteroidenfelder und Strukturen wie Raumstationen.



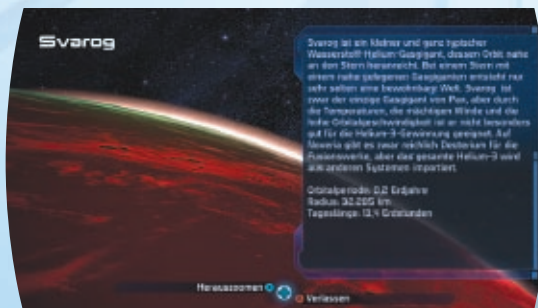
Sternensystem-Ebene

Zeigt eine detaillierte Ansicht des ausgewählten Sternensystems sowie Informationen zu dem Stern und den Himmelskörpern innerhalb des Systems, die Sie erkunden können.



Planeten-Ebene

Zeigt eine Detailkarte des Himmelskörpers, den Sie derzeit umkreisen, einschließlich erläuternder Informationen und mit dem Objekt zusammenhängende Handlungselemente.





Ihr Heads-Up-Display (HUD) zeigt folgende Elemente an:

- ① **Fadenkreuz** – Zielt auf Objekte in Ihrer Umgebung. Feinde werden in rot dargestellt, freundlich gesinnte Objekte in blau. Mögliche Gefahren/Kämpfe werden in orange dargestellt.
- ② **Gruppen-Statusanzeige** – Zeigt den aktuellen Status der Gesundheit und Schilde Ihres Squads an. Sie sehen hier außerdem den Bewegungsstatus Ihres Squads.
- ③ **Radar** – Zeigt Gegner innerhalb der Zielreichweite an, sowie Ausschnitte der großen Übersichtskarte.
- ④ **Auswahlbalken** – Zeigt den Namen eines markierten Objekts und die Konsequenzen, wenn Sie **A** drücken.

Das Kampfsystem bietet eine genaue Steuerung der Bewegungen, Entscheidungen und der Kameraposition. Zu den Hauptfunktionen gehören:

Zielen – Benutzen Sie **R**, um das Fadenkreuz zu bewegen. Fähigkeiten und Schüsse werden immer auf das Zentrum des Fadenkreuzes abzielen.

Zielhilfe: Der Gegner, der Ihrem Fadenkreuz am nächsten ist, wird mit einem Zielhilfesymbol markiert. Drücken Sie **LT**, um in der Fadenkreuz-Ansicht zu zoomen, wodurch Sie die Präzision der Waffen erhöhen, an denen Sie bereits ausgebildet sind (Sie können an einer Waffe ausgebildet werden, indem Sie Talentpunkte für die entsprechende Waffe ausgeben).

Präzision – Je länger Sie anhaltend schießen, desto ungenauer wird Ihr Schuss. Je besser Sie allerdings an einer bestimmten Waffe ausgebildet sind, desto präziser werden Sie.

Präzision wird durch die folgenden Aktionen reduziert:

- **Rückstoß** – Das Abfeuern von Waffen resultiert in einen Rückstoß, der die Zielgenauigkeit reduziert.
- **Müdigkeit** – Sprints (drücken Sie **A**, um auf einen Gegner zuzustürmen) können früher oder später Ermüdungserscheinungen hervorrufen.



Selektionsrad – Wenn Sie Fähigkeiten nutzen möchten, drücken und halten Sie **RB**, um das Selektionsrad aufzurufen.


Benutzen Sie **L**, um durch die Fähigkeiten jedes Squad-Mitglieds zu scrollen. Wählen Sie eine Fähigkeit aus und drücken Sie **A**, um sie als Aktion festzulegen.





Sie können auch **X** drücken, um die Fähigkeit auf den Controller zu legen. Tippen Sie **RB** an, wenn Sie sie nutzen möchten.

Benutzen Sie **R**, um in die Umgebung zu zeigen und der Aktion eine Richtung zuzuweisen. Jedem Squad-Mitglied kann eine Fähigkeit zugewiesen werden.

Lassen Sie **RB** los, um die Aktion auszulösen und die Fähigkeit zu nutzen.

Squad-Befehle

Mithilfe von  können Sie Ihrem Squad taktische Befehle erteilen:

- Drücken Sie , um Ihr Squad an den Ort zu schicken, auf den Sie zielen.
- Drücken Sie , um Ihr Squad in Deckung gehen zu lassen.
- Drücken Sie , um Ihr Squad einen bestimmten Feind angreifen zu lassen.
- Drücken Sie , um Ihre Squad-Mitglieder an Ihrer Position zu sammeln und Ihnen dann folgen zu lassen.

Waffen

Pistolen

Pistolen verfügen über eine hohe Präzision, haben nur wenig Rückstoß und sind leicht zu bedienen, während sich der Träger bewegt. Sie sind auf diverse Distanzen effizient, fügen aber nur begrenzten Schaden zu. Soldaten, Techniker, Experten, Späher und Infiltratoren können mit Pistolen trainieren.



Schrotgewehre

Schrotgewehre haben zwar eine geringe Feuerrate und großen Rückstoß, können aber im Nahkampf mehreren Zielen gleichzeitig massiven Schaden zufügen. Soldaten und Späher können mit Schrotgewehren trainieren.



Sturmgewehre

Sturmgewehre stellen die Standard-Bewaffnung der meisten Soldaten dar und verfügen über eine gute Ausgewogenheit von Feuerkraft, Reichweite und Präzision. Nur Soldaten können mit Sturmgewehren trainieren.





Präzisionsgewehre

Präzisionsgewehre haben eine große Reichweite, eine hohe Präzision und fügen beträchtlichen Schaden zu. Sie haben allerdings nur eine begrenzte Feuerrate und sind im Nahkampf so gut wie nutzlos. Nur Soldaten und Infiltratoren können mit Präzisionsgewehren trainieren.



Granaten

Die scheibenförmigen Allianz-Granaten können über große Distanzen gleiten und sich an Ziele oder flache Oberflächen heften, um dann per Fernzünder aktiviert zu werden. Nur Commander Shepard kann Granaten benutzen.

Drücken Sie  , um eine Granate zu werfen, und dann noch einmal  , um sie zu zünden. Wenn Sie sie nicht vorher manuell zünden, explodieren Granaten automatisch nach 10 Sekunden.



AUSRÜSTUNG

Ihre Ausrüstung umfasst:

- Panzerung
- Granaten
- Schrotgewehre
- Sturmgewehre
- Universalwerkzeuge
- Präzisionsgewehre
- Biotische Verstärker
- Pistolen

Panzerung

Leichte Panzerungen

Leichte Panzerungen gewähren grundlegenden Schutz vor feindlichen Angriffen und minimieren die Bewegungseinschränkungen, die sich auf die Waffenpräzision auswirken. Alle Klassen können leichte Panzerungen tragen.

Mittelschwere Panzerungen

Mittelschwere Panzerungen bieten vermehrten Schutz, erhöhen aber auch die Bewegungseinschränkungen, die sich auf die Waffenpräzision auswirken. Soldaten können von Anfang an mittelschwere Panzerungen tragen, Späher und Infiltratoren hingegen müssen darauf trainiert werden.

Schwere Panzerungen

Schwere Panzerungen bieten zwar maximalen Schutz gegen feindlichen Beschuss, bringen aber auch die größten Bewegungseinschränkungen mit sich, was auch die Waffenpräzision beeinflusst. Nur speziell ausgebildete Front-Soldaten können sie tragen. Keine Klasse kann von Anfang an schwere Panzerungen tragen, Soldaten können allerdings darauf trainiert werden.



Upgrades

Mit Upgrades können Sie Ihre Ausrüstung erweitern und anpassen, wodurch unter anderem das Schadenspotenzial erhöht wird und Schilde verstärkt werden. Sie können nur die folgenden Ausrüstungsklassen upgraden: Panzerungen, Waffen, Munition und Granaten.

Jeder Ausrüstungsgegenstand hat spezielle Upgrade-Slots. Der Munitions-Slot von Waffen kann beispielsweise nur für ein Munitions-Upgrade verwendet werden.

Um einen Ausrüstungsgegenstand upzugraden, rufen Sie den Missions-Computer auf und wählen dann **Ausrüstung**. Wählen Sie dann aus dem Gürtel unten rechts das Objekt aus, das Sie upgraden möchten, und drücken Sie **X**, um den Upgrade-Bildschirm aufzurufen.

Wenn Sie Munition upgraden möchten, wählen Sie zuerst die entsprechende Waffe aus und drücken Sie dann **X**, um das Munitions-Upgrade anzusehen. Drücken Sie **A**, um das Upgrade zu bestätigen und den Bildschirm zu verlassen.

Informationen über Squad-Mitglieder



Wählen Sie in Ihrem Missions-Computer **Squad**, um die über jedes Squad-Mitglied verfügbaren Informationen abzurufen. Diese Informationen beinhalten:

- 1 Name
- 2 Klasse
- 3 Aussehen
- 4 Angaben zu den Eigenschaften "Vorbildlich" und "Abtrünnig" (nur Shepard)
- 5 EP und Stufe
- 6 Gesundheit
- 7 Freigeschaltetes Talent
- 8 Gesperrtes Talent
- 9 Talentbeschreibung
- 10 Noch verfügbare Talentpunkte

Aktuelle Stufe

Während Sie Erfahrung sammeln, spiegelt Ihre Stufe Ihren Fortschritt wider.

Sobald Sie genug Erfahrung gesammelt haben, um in eine neue Stufe aufzusteigen, erhalten Sie Talentpunkte, die Sie für einen höheren Rang oder zusätzliche Talente ausgeben können.

Biotische Verstärker (BioAmps)

Die Stärke von Biotiken kann in bestimmten Disziplinen mithilfe von Verstärkern erhöht werden. Diese speziell entwickelten Geräte haben oft die Form von kleinen elektronischen Clips, die am Ohr oder Hinterkopf des Biotikers getragen werden.

Universalwerkzeuge

Universalwerkzeuge sind Diagnose- und Fertigungswerkzeuge für eine Vielzahl von Aufgaben auf dem Schlachtfeld, wie zum Beispiel Hacken, Deciffrieren oder Reparieren.

Ressourcen

Behälter

Behälter sind auf jedem Planeten zu finden und beinhalten häufig wertvolle Ausrüstungsgegenstände und Ressourcen. Sie können aussehen wie Metalltruhen oder Frachtkisten. Es ist allerdings nicht möglich, Objekte darin abzulegen.

Universalgel

Technische Materialien, die Sie in Ihrer Umgebung finden und recyceln können, werden als "Universalgel" bezeichnet. Sie können es zusammen mit dem Universalwerkzeug dazu benutzen, elektrische Aufgaben zu übernehmen oder etwas zu dechiffrieren. Mit dem Universalgel können Sie zudem auch den Mako, Ihr Fahrzeug, reparieren.

Credits

Credits sind die primäre Währungseinheit im *Mass Effect*-Universum.

Medigel

Medigel heilt diverse Wunden und Gebrechen. Sie können Medigel von NPCs erhalten oder es beim Durchsuchen von Leichen finden. In diversen Geschäften können Sie Ihre Medigel-Kapazität außerdem käuflich erhöhen. Drücken Sie **Y**, um Erste Hilfe anzuwenden.

Gesundheit

Zeigt Ihre aktuelle und Ihre maximale Gesundheit an. "Gesundheit" repräsentiert Ihre Fähigkeit, Schaden im Kampf hinzunehmen. Wenn Ihre Gesundheit auf null gefallen ist, sind Sie tot. Ihre maximale Gesundheit erhöht sich, während Sie im Spiel voranschreiten.

Erfahrungspunkte (EP)

Zeigt sowohl Ihre aktuellen Erfahrungspunkte als auch die Anzahl der Punkte, die Sie noch brauchen, um in die nächste Stufe aufzusteigen.

Angaben zu den Eigenschaften "Vorbildlich" und "Abtrünnig"

Diese Anzeigen behalten den Überblick über die moralischen Entscheidungen, die Sie während des Spiels treffen.

Die Anzeige **Vorbildlich** steigt an, wenn Sie edel, kooperativ oder selbstlos handeln. Ein vorbildlicher Charakter wird alles daransetzen, das Richtige auf die richtige Weise zu tun.

Die Anzeige **Abtrünnig** steigt an, wenn Sie aggressiv, selbstsüchtig oder skrupellos handeln. Ein abtrünniger Charakter hält sich an keine Regeln und wird seine Ziele mit allen nötigen Mitteln durchsetzen.

Talente

Indem Sie Punkte für Talente ausgeben, können Sie Ihre Kampf-, Tech- und Biotik-Fähigkeiten verbessern. Sie können außerdem Spezialfähigkeiten unter jedem Talent freischalten.

Ihre Talente und die Ihres Squads werden in gleicher Weise upgegradet (weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt **Talente** auf Seite 24).

Squad-Auswahl

Im Squad-Bildschirm können Sie, basierend auf den Kampf-, Biotik- und Tech-Talenten potenzieller Squad-Mitglieder, ein ausgewogenes Squad zusammenstellen.

Benutzen Sie **L** und **R**, um sich zwischen den verfügbaren Squad-Mitgliedern zu bewegen. Drücken Sie **X**, um ein Squad-Mitglied zu entfernen oder hinzuzufügen. Drücken Sie jederzeit **Y**, um Ihr derzeit zusammengestelltes Squad zu begutachten. Drücken Sie **A**, um das zusammengestellte Squad zu übernehmen.

Sie können Ihre Squad-Mitglieder nur zu zwei Gelegenheiten auswählen:

- Wenn Sie ein potenzielles Squad-Mitglied kennenlernen.
- Wenn Sie die Normandy verlassen, wohin Sie zurückkehren können, um Ihre Squad-Mitglieder auszutauschen.

Sie sollten also gut überlegen, wen Sie mitnehmen, denn möglicherweise müssen Sie bis zur Rückkehr auf die Normandy mit diesen Leuten zusammenarbeiten.

Zu einer unerforschten Welt navigieren

Missionen in der Attika-Traversal werden Sie auf unerforschte Planeten mit mysteriösen Anomalien führen. Um die Art dieser Anomalien zu erforschen, müssen Sie auf diesen Planeten landen und sie erkunden.

Beginnen Sie auf der Kartenebene **Cluster** und scrollen Sie bis **Systemnavigation** und **Planetenlandung**.

Sobald Sie auf dem Planeten gelandet sind, erforschen Sie das Terrain in Ihrem Mako, der mit leistungsstarken Sensoren ausgestattet ist, die außerirdische Feinde, technologische Anomalien und Rohstoffe entdecken.

Benutzen Sie auf einem unerforschten Planeten die Karte Ihres Missions-Computers, um herauszufinden, was um Sie herum ist. Drücken Sie **A**, um Ihre aktuelle Cursorposition als Ihr Ziel festzulegen. Den Cursor sehen Sie dann als Pfeil auf Ihrem Radar.

Eine unerforschte Welt verlassen

Wenn Sie bereit sind, eine unerforschte Welt zu verlassen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie **START**, um den Missions-Computer aufzurufen. Wählen Sie dann **Karte** aus.
2. Drücken Sie **X**, um zur Normandy zurückzukehren.



FAHRZEUG

Mako

Der Mako ist ein Infanterie-Kampffahrzeug, das Sie und Ihr Squad in den Kampf bringt und Ihnen Feuerunterstützung und Deckung bietet.

Drücken Sie **A**, wenn Sie und Ihr Squad in Ihr Mako einsteigen möchten.

Bewegen Sie **L**, um zu fahren, und **R**, um die Sicht zu drehen. Drücken Sie **A**, um über raues Terrain zu springen oder feindlichem Beschuss auszuweichen.

Drücken Sie **LT**, um mit der Geschützkamera zu zoomen, **RB**, um mit der Kanone zu schießen, und **RT**, um mit dem MG zu schießen.

Wenn Sie aus dem Mako aussteigen möchten, suchen Sie sich einen sicheren, stabilen Untergrund und drücken Sie **B**. Denken Sie immer an die Gefahrenstufe außerhalb Ihres Fahrzeugs, bevor Sie den Mako verlassen, da Sie in einer feindseligen Umgebung möglicherweise nicht lange überleben können.



Das Fahrzeug-HUD zeigt Gesundheit und Schilde von Squad-Mitgliedern, sowie Bewaffnung und Ausrüstungsstatus des Makos.

Controller-Belegung (Mako)



Den Mako reparieren

Sie können jederzeit mit **Y** Universalgel einsetzen, um den Mako zu reparieren. Vorher müssen Sie ihn allerdings anhalten, in ihm bleiben und eine Schusspause abwarten.

TALENTE

Ein Talent ist ein Fachbereich, den Sie im Verlauf des Spiels verbessern können. Während Sie Erfahrung sammeln, erhalten Sie Talente, die Sie verwenden können, um diverse Aspekte Ihres Charakters zu verbessern.

Welche Talente für Sie und Ihr Squad verfügbar sind, hängt von Ihrer gewählten Charakterklasse ab. Es gibt diverse Aktivierungsphasen (Talent ist mit einem Symbol markiert), in denen Sie im Squad-Bildschirm neue Fähigkeiten für Ihren Charakter freischalten oder Zugang zu zusätzlichen Talenten erhalten.

Kampftalente



Pistole – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Pistolen. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit "Schütze", mit der Sie Ihre Pistole kurzzeitig schneller und präziser abfeuern können.

Schrotgewehr – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Schrotgewehren. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit "Blutbad", die eine gewaltige Salve aus Ihrem Schrotgewehr abfeuert und mehreren Zielen Schaden zufügt.

Sturmgewehr – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Sturmgewehren. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit "Overkill", mit deren Hilfe Sie längere, präzisere Salven abgeben können.

Präzisionsgewehr – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Präzisionsgewehren. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit "Attentat", die den Schaden Ihres nächsten Präzisionsschusses erhöht.

Panzerung – Erhöht den Schaden, der von Ihrer Panzerung absorbiert wird, und kann es Ihrem Charakter ermöglichen, schwerere Panzerungen anzulegen, sofern seine Klasse es zulässt. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit "Schild-Boost", die während des Kampfes Ihre Schilde wiederherstellt.

Sturmangriffstraining – Erhöht den Nahkampf- und Waffenschaden. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit "Adrenalin Schub", die die Abkühlungszeit aller Talente zurücksetzt, sodass sie sofort wieder eingesetzt werden können.

Fitness – Steigert Ihre Gesundheit, sodass der maximale Schaden, den Sie ertragen können, bevor Sie sterben, ebenfalls erhöht wird. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit "Immunität", die kurzzeitig Ihren Schutz vor Schaden erhöht.

Spectre-Training – Verbessert die Gesundheit, Präzision und Effizienz aller Angriffe und Kräfte. Verleiht die Fähigkeit "Einigkeit", mit deren Hilfe Sie Squad-Mitglieder wiederbeleben können, wenn diese während eines Kampfs verletzt wurden.

Tech-Talente



Dämpfung – Vergrößert den Explosionsradius Ihrer Tech-Minen. Aktiviert das "Dämpfungsfeld", das die Tech- oder Biotik-Fähigkeiten von Gegnern im Kampf unterdrückt.

Dechiffrieren – Ermöglicht es Ihnen, Sicherheitssysteme mithilfe von Universalgel zu deaktivieren und so Türen oder Behälter zu öffnen. Schaltet letztlich das Talent "Sabotage" frei, das im Handumdrehen feindliche Waffen im Kampf deaktiviert.

Hacken – Erhöht die Aufladungsgeschwindigkeit Ihrer Tech-Annäherungsminen. Schaltet letztlich das Talent "KI hacken" frei, mit dem Sie die KI (künstliche Intelligenz) feindlicher Roboter kontrollieren können, sodass diese alles und jeden in ihrer Umgebung angreifen – auch sich gegenseitig.

Elektronik – Erhöht die Schildstärke und ermöglicht es Ihnen, die Sicherheitssysteme einiger versperrter Objekte zu umgehen. Aktiviert außerdem die Nutzung der Fähigkeit "Überlastung", die feindliche Schilde im Kampf beschädigt oder deaktiviert.

Biotik-Talente



Werfen – Erzeugt ein biotisches Feld, das Objekte innerhalb seiner Reichweite durch die Luft wirft.

Heben – Erzeugt ein biotisches Feld, das Objekte innerhalb seiner Reichweite hochhebt.

Warp – Erzeugt ein biotisches Feld, das jedes Objekt, auf das es trifft, langsam zerlegt und so Schaden zufügt und die Wirksamkeit der Panzerung kurzzeitig verringert.

Einzigartigkeit – Erzeugt ein biotisches Feld, das Objekte in die Luft wirbelt und ineinander krachen lässt.

Barriere – Erzeugt ein biotisches Feld, das Beschuss absorbiert.

Stase – Erzeugt ein biotisches Feld, das jedes Objekt, das es berührt, umgibt und isoliert, wodurch es Gegner davon abhält, sich zu bewegen oder anzugreifen. Allerdings können Sie ihnen dann auch keinen Schaden zufügen.

Zusätzliche Talente

Schmeicheln – Erhöht Ihre "Schmeicheln"-Optionen innerhalb einer Konversation und reduziert in Geschäften die Kosten für Objekte.

Einschüchtern – Erhöht Ihre "Einschüchtern"-Optionen innerhalb einer Konversation und erhöht außerdem die Credits, die Sie erhalten, wenn Sie Objekte in Geschäften verkaufen.

Klassentalente

Diverse Talente stehen nur bestimmten Charakterklassen zur Verfügung:

Soldat – Verbessert Gesundheit und Gesundheitsregeneration.

Techniker – Reduziert die Nachladezeit von Tech-Fähigkeiten und erhöht die Tech-Resistenz.

Experte – Reduziert die Nachladezeit von Biotik-Fähigkeiten und erhöht die Biotik-Resistenz.

Infiltrator – Vergrößert den durch Tech-Minen verursachten Schaden und reduziert die Überhitzung von Präzisionsgewehren und Pistolen.

Wächter – Reduziert die Nachladezeit von Tech- und Biotik-Fähigkeiten, erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial von Pistolen und verleiht die Fähigkeit "Schütze".




Späher – Erhöht die Biotik-Resistenz und das Schadenspotenzial von Schrotgewehren und Pistolen.

Talent-Upgrade

Sie und Ihre Squad-Mitglieder verfügen über eine Talentliste, die die Fähigkeiten, Stärken und Ausbildung des jeweiligen Charakters repräsentiert. Wenn Sie Talentpunkte für diese Talente ausgeben, werden Aspekte des Charakters stärker und eröffnen schließlich neue Angriffe, Schwächen, Fertigkeiten und Können.

Talentpunkte

Verwenden Sie Talentpunkte, um höherrangige Talente zu kaufen.

Drücken Sie , um Ihren Missions-Computer aufzurufen, und wählen Sie dann **Squad**. Wählen Sie mit  ein Talent aus und drücken Sie dann , um einen Talentpunkt auszugeben und Ihren Rang um eins zu erhöhen.

Spezialisierung

Spezialisierungen verbessern klasseneigene Talente. Nach Beendigung einer optionalen Mission für das Allianzmitglied können Sie eine Spezialisierung für Ihren Charakter auswählen, mit der sich die maximalen Talentpunkte erhöhen lassen, die Sie für Ihr klasseneigenes Talent ausgeben können.

ERWEITERN SIE IHR UNIVERSUM ONLINE!

Möchten Sie auch die entlegensten Winkel des *Mass Effect*-Universums erkunden? Suchen Sie nach anderen Spectre-Agenten? Brauchen Sie einen Ort, an dem Sie Gedanken über den Zustand der Galaxis austauschen können? Dann stoßen Sie doch zu BioWare's® offizieller *Mass Effect*-Community!

Melden Sie sich für ein BioWare-Konto an und aktivieren Sie es, um Zugang zu speziellen Inhalten zu erhalten, in ausgewählten Foren zu posten, mit dem *Mass Effect*-Entwicklerteam zu kommunizieren, spezielle Inhalte beizutragen, Anerkennung für Ihre Arbeit zu erhalten, Nachrichten von anderen Mitgliedern zu empfangen und Teil einer der heißesten Communitys überhaupt zu sein.

Melden Sie sich an für den optionalen BioWare-Community-Newsletter, und erhalten Sie Ankündigungen über neue Spiele und Updates, brandheiße Nachrichten und vieles mehr!

WWW.MASSEFFECT.COM

BioWare

Projektleitung

Casey Hudson

Designleitung

Preston

Wataniuk

Drehbuchleitung

Drew Karpshyn

Künstlerische Leitung

Derek Watts

Programmierungs-

David Falkner

Ausführende Produ-

zenten

Ray Muzyka (CEO)

Greg Zeschuk

(Präsident)

Animatoren

Jonathan Cooper

(Leitung)

Cristian Enciso

Chris Hale

Ben Hindle

Mark How

Rick Li

Marc-Antoine

Mattson

Kees Rijnen

Dave Wilkinson

Animatoren

(Filmsequenzen)

Shane Welbourn

(Leitung)

Tony de Waal

Nick DiLiberto

Mike Higgins

Ryan Kemp

Brad Kinley

Colin Kneppel

Pasquale

LaMontagna

Parrish Ley

Greg Lidstone

Joel MacMillan

Sherridon Routley

Leitung Animationen

& Filmsequenzen

Steve Gilmore

Charakter-Grafiker

Mike Spalding

(Leitung)

Tim Appleby

Matt Charlesworth

Francis Lacuna

Ryan Lim

Steve Runham

Sean Smalles

Jaemus Wurzbach

Konzepterstellung

Fran Gaulin

Sung Kim

Matthew Rhodes

Grafische

Benutzeroberfläche

Nelson Housden

Level-Grafiker

Mike Trotter

(Leitung)

Don Arceta

Kally Chow

Tristan Clarysse

Nolan Cunningham

Boali Dashtestani

Michael Jeffrey

Noel Lukasevich

Chris Ryzebol

Marcel Silva

Mike Smith

Jason Spykerman

Neil Valeriano

Gina Welbourn

Technisches Artwork

Adrien Cho (Leitung)

Brian Chung

Jeff Vanelle

Visual-Effects-

Designer

Shareef Shanawany

(Leitung)

Alim Chaarani

Trevor Gilday

Andrew Melnychuk-

Oseen

Ryan Rosanky

Jacky Xuan

Leitung

Grafikabteilung

Dave Hibbeln

Audiodesign

Steven Sim (Leitung)

Michael Kent

(Co-Leitung)

Matt Besler

Vance Dylan

Michael Peter

Jeremie Voillot

Systemdesigner

Filmsequenzen

Brad Prince (Leitung)

Designer

(Filmsequenzen)

Ken Thain (Leitung)

Jonathan Epp

James Henley

Nathan Moller

Jonathan Perry

Armando Troisi

Designer (Systeme)

Jason Attard

Jason Booth

Georg Zoeller

Technische Designer

Dusty Everman

(Leitung)

Rick Burton

Keith Hayward

David Sitar

Peter Thomas

Keith Warner

John Winski

Drehbuch

Luke Kristjansson

Chris L'Etoile

Mac Walters

Patrick Weekes

Bearbeitung

Cookie Everman

Leitung Design-

abteilung

Kevin Barrett

Projektmanager

Yanick Roy –

Leitung

Corey Andruko

Produktions-

assistenten

Steve Lam

Nathan Plewes

Produktion Voice-

Over's & externe

Ressourcen

Shauna Perry

Teresa Costeta

Melanie Fleming

Projektmanagement

Lokalisation

John Campbell

Leitung Produktion-

sabteilung

Duane Webb

Verantwortlicher

Tools-

Programmierung

Darren Wong

Programmierer

Marc Audy

Robert Babiak

Noel Borstad

Skye Boyes ●

Jason Ewasiuk

Dan Fessenden

Prashan

Gunasangam

Dan Hein

Brenon Holmes

Ryan Hoyle

Mark Jaskiewicz

Oliver Jauncey

Don Moar

Daniel Morris

Christina Norman

Chris Orthner

Chris Ozeroff

Chris Petkau

Rejean Poirier

Shawn Potter

Zousar Shaker

Janice Thoms

Craig Welburn

John Wetmiller

Programmierung

Software-Tools

Chris Christou

Andy Desplenter

Blake Grant

Carson Knittig

Stefan Lednicki

Chris Mihalic

Brent Scriver

Kris Tan

Jon Thompson

Ryan Warden

Tom Zaplachinski

Programmierung

Grafik

Jonathan Baldwin

Rob Krajcarski

Matt Peters

Audio-

Programmierung

Marwan Audéh

Sophia Chan

Pat LaBine

Don Yakielashek

Assistant Leitung,

Programmierungs-

Abteilung

Aaryn Flynn

QS-Analysten

Scott Langevin

(Leitung)

Bob McCabe

(Leitung Design)

Kim Hansen

(Leitung Technik)

Guillaume

Bourbonnière

Billy Buskell

Derrick Collins

Mitchell T. Fujino

Ryan Loe

Brian Mills

Iain Stevens-Guille

QS-Programmierer

Alex Lucas

Jonathan Newton

Jay Zhou

QS-Tester

Vanessa Alvarado

Zachery Blanchette

Reid Buckmaster

Chris Buzon

Chris Corfe

James Farmer

Andrew Gauthier

Darren Gilday

Stanley Hunt

Raymond Huot

Andrea Hussey

Thomas Jalbert

Chris Johnstone

Jack Landen

Arone LeBray

Michael Liaw

Jonathan Pacholuk

Richard Poulin

Kyle Shewchuk

Ameet Thandi

Kevin Therrien

Malcom Tough

Thomas

Trachimowich

Daniel Trotter

Tayce Wilson

Leitung QS-Abteilung

Phillip DeRosa

Zusätzliche Grafiken

Sasha Bellae

Ken Finlayson

Shane Hawco

Eric Poulin

Rion Swanson

Rob Sugama

Jillian Tamaki

Zusätzliches Design

Rafael Brown

Charly Carlos

Eric Fagnan

Chris Hepler

Bearbeitung zusätzliche Dialoge Dave Chan

CASTING MASS EFFECT

Steve Barr
Urdnot Wrex
Weitere Sprecher
Kimberly Brooks
Ashley Williams
Keith David
Captain David
Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Commander
Shepard (weibl.)
Weitere Sprecher

Lance Henriksen
Admiral Steven
Hackett

Ali Hillis
Llira T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Commander
Shepard (männl.)
Weitere Sprecher

Marina Sirtis
Die Matriarchin
Benezia

Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Weitere Sprecher

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tattacore
Saren

Weitere Sprecher
Leigh Allyn Baker
April Banigan
Wendy Braun

Scott Bullock
Andy Chanley
Cam Clarke
Townsend Coleman
Tim Conlon
Marianne
Copithorne
Belinda Cornish
Josh Dean
Grey Delisle
Charles Dennis
Robin Atkin Downes
Alastair Duncan
Chris Edgerly
Jeannie Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass
Brian George
Kim Mai Guest
Jeff Haskins
Roger L. Jackson
Peter Jessop
John Kirkpatrick
Lex Lang
Matthew Levin
David Ley
Anndi McAfee
Kim McCaw
Gord Marriott
Erin Matthews
Diane Michelle
Jeff Page
Chris Postle
Bill Ratner
Neil Ross
Dwight Schultz
Carolyn Seymour
David Shaughnessy
Armin Shimerman
Jane Singer
Alexandra Smith
Kath Soucie
Steve Staley
Stephen Stanton
April Stewart

Motion-Capture
Giant Studios

3D-Scans
3D-Eyetratics

MARKETING
Marketingdirektor
Ric Williams

Artwork
Todd Grenier
Mike Sass

Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Marketing-Manager
Jarrett Lee

PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Netz
John Four
Jeff Marvin
Robin Mayne
Colin Walmsley

**- OPERATIONS UND
ADMINISTRATION**
Darryl Horne

**Verantwortlicher
Finanzen /**
Sam Decker
Richard Iwanuk

**Geschäftsentwick-
lung**
Bill Wagner

**Globales Produktma-
nagement**
Adam Kovach

**Globales PR-
Management**
Rob Semsey

Design
Carol Walter
Lief Thompson

**Verantwortlicher
Tests**
Shane White
Chris Liu

**Leitung Benutzer-
erhebungen**
Tim Nichols

UX-Leitung / Script
John Sutherland

Bearbeitung
Heidi Hendricks

Leitung Doc-Design
Chris Lassen

Cree Summer
Keith Szarabajka
George Szilagyi
Mari Weiss
Gary Anthony
Williams
David Wittenberg
Shanelle Workman
John Wright
Gwendolaine Yeo
Rick Zieff

Motion-Capture
Giant Studios

3D-Scans
3D-Eyetratics

MARKETING
Marketingdirektor
Ric Williams

Artwork
Todd Grenier
Mike Sass

Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Marketing-Manager
Jarrett Lee

PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Netz
John Four
Jeff Marvin
Robin Mayne
Colin Walmsley

**- OPERATIONS UND
ADMINISTRATION**
Darryl Horne

**Verantwortlicher
Finanzen /**
Sam Decker
Richard Iwanuk

**Geschäftsentwick-
lung**
Bill Wagner

**Globales Produktma-
nagement**
Adam Kovach

**Globales PR-
Management**
Rob Semsey

Design
Carol Walter
Lief Thompson

**Verantwortlicher
Tests**
Shane White
Chris Liu

**Leitung Benutzer-
erhebungen**
Tim Nichols

UX-Leitung / Script
John Sutherland

Bearbeitung
Heidi Hendricks

Leitung Doc-Design
Chris Lassen

Manager
Verwaltungsservices
Jo-Marie Lankow
Finanzen
Lori Burkosky
Janice Cardinal
Todd Derechey
Nils Kuhnert
Sharon Patel
Treena Rees
Rick Zieff

**Direktor Human
Resources**
Derek Sidebottom

Human Resources
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Ellen Cunningham
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas

Direktor
Informationssysteme
Vince Waldon

Informationssysteme
- Anwendung
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Dups
Wijayawardhana

Informationssysteme
- Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk

Informationssysteme
- Einrichtungen
Mike Patterson

Informationssysteme
- Infrastruktur
Wayne Loney
Craig Miller

**Rechtliche
Angelegenheiten**
CJ Prober

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

**Direktor rechtliche
und geschäftliche
Angelegenheiten**
Robert Kallir
**Admin-Assistenz/
Rezeption**
Crystal Ens
Deb Gardner
Teresa Meester
Barbara Schmid
Jessica Yamanaka

VERWALTUNG
BIOWARE/
PANDEMIC
CEO
Greg Richardson

**VP - Technologie und
Produktionsberatung**
David O'Connor

Assistenz/Rezeption
Lynette Farriot

**Business
Development**
Mark Spenner

Finanzen
Jim Johnson
Kerman Lau

Human Resources
Roberta Riga

Informationssysteme
Chad Billingsley

**Rechtliche
Angelegenheiten**
CJ Prober

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

DESIGN
Leitung Design
William Hodge
**Verantwortlicher
Design**
Chris Esaki
Thomas Zuccotti
Senior Designer
Josh Atkins
Zusätzliche Design
Stephen
McLaughlin

GRAFIK
Künstlerische
Leitung
Jonas Norberg

Leitender Grafiker
Kevin Brown

Leitung Grafik
Kiki Wolfkill

Community
Doug McBride
Michael Cahill
Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Video-Bearbeitung
Curtis Neal

**Assistenz Video-
Bearbeitung**
Aaron Bear
Colin McLoughlin

AUDIO
Manager Audio-
Design
Ken Kato

Sound-Design
Keith Sjoquist

Leitung Audio-Regie
Guy Whitmore

TEST
Test-Management
Kyle Shannon

Kern-Team Tests
Brandon Anthony
Brett Dupree
Tim Duzmal
Carolyn Gold
Greg Hjertager
Jeff Kafer
Peter Kugler
Matt Shimabuku
Sarah Stewart
John Thomas
Randy Wood
Brian Yu

SDE-Team
Mark Amos
Matthew Call
Eric Lee

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

DESIGN
Leitung Design
William Hodge
**Verantwortlicher
Design**
Chris Esaki
Thomas Zuccotti
Senior Designer
Josh Atkins
Zusätzliche Design
Stephen
McLaughlin

GRAFIK
Künstlerische
Leitung
Jonas Norberg

Leitender Grafiker
Kevin Brown

Leitung Grafik
Kiki Wolfkill

Community
Doug McBride
Michael Cahill
Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Video-Bearbeitung
Curtis Neal

**Assistenz Video-
Bearbeitung**
Aaron Bear
Colin McLoughlin

AUDIO
Manager Audio-
Design
Ken Kato

Sound-Design
Keith Sjoquist

Leitung Audio-Regie
Guy Whitmore

TEST
Test-Management
Kyle Shannon

Kern-Team Tests
Brandon Anthony
Brett Dupree
Tim Duzmal
Carolyn Gold
Greg Hjertager
Jeff Kafer
Peter Kugler
Matt Shimabuku
Sarah Stewart
John Thomas
Randy Wood
Brian Yu

SDE-Team
Mark Amos
Matthew Call
Eric Lee

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Justin McBride
Dan Price
Brant Schweigert
Teamleitung
Craig Marshall
Mark McAllister
Zusätzliche Tester
Adam Wojewidka
Alex Gray
Amanda Robinson
Bob Mowery
Brandon McCurry
Brandt Massman
Brian Noonan
Bryce Pinkston
Cahlan Lee
Chad Hale
Chris Burke
Corigan Bemis
Craig Prothman
Dalrek Davis
Dan Osborn
David Foster
David Hoar
Devin Prutsman
Devon Carver
Doug Gorman
Eric Anderson
Ja Tsang
Jakob Pederson
Jason Hall
Jeff Carmon
Jeff Hines
Jennifer
Wilson-Parenti
Jeremy Powers
John Thomas
Jordan Harrison
Josh Hansen
Josh McCullough
Josiah Colborn
Kart McLain
Kevin Sherard
Kyle Jacobsen
Lawrence Lai
Lucas Myers
Matt Giddings
Matt Wolff
Michael Corrado
Michael Durkin
Noah McGary
Pat Moening
Paul Orsborn
Peter DuBois
Philip Brown
Phoebe Spencer
Rebekka Shipway
Robert Colling
Robert Maddux

DESIGN
Leitung Design
William Hodge
**Verantwortlicher
Design**
Chris Esaki
Thomas Zuccotti
Senior Designer
Josh Atkins
Zusätzliche Design
Stephen
McLaughlin

GRAFIK
Künstlerische
Leitung
Jonas Norberg

Leitender Grafiker
Kevin Brown

Leitung Grafik
Kiki Wolfkill

Community
Doug McBride
Michael Cahill
Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Video-Bearbeitung
Curtis Neal

**Assistenz Video-
Bearbeitung**
Aaron Bear
Colin McLoughlin

AUDIO
Manager Audio-
Design
Ken Kato

Sound-Design
Keith Sjoquist

Leitung Audio-Regie
Guy Whitmore

TEST
Test-Management
Kyle Shannon

Kern-Team Tests
Brandon Anthony
Brett Dupree
Tim Duzmal
Carolyn Gold
Greg Hjertager
Jeff Kafer
Peter Kugler
Matt Shimabuku
Sarah Stewart
John Thomas
Randy Wood
Brian Yu

SDE-Team
Mark Amos
Matthew Call
Eric Lee

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beininger, Tara Brannigan, Tobin Buttram und der Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Microsoft Game Studios möchte danken:
Daland Davis, Dan Cawdry, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones,

SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Irland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki termékátmogatók; Služby produktovoj podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter www.xbox.com

Die Informationen in diesem Dokument, inklusive URL- und anderen Website-Referenzen, können sich ohne Ankündigung ändern. Wenn nicht anders vermerkt, sind die hier erwähnten Firmen, Organisationen, Produkte, Domain-Namen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse rein fiktiv und stehen in keinerlei Verbindung zu realen Unternehmen, Organisationen, Produkten, Domain-Namen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen; jegliche Ähnlichkeiten sind rein zufällig und nicht beabsichtigt. Die Einhaltung aller anwendbaren Copyright-Rechte obliegt dem Benutzer. Ohne die Copyrightrechte zu beschränken darf kein Teil dieses Dokuments vervielfältigt, gespeichert oder in ein Sicherungssystem eingespeist, in irgendeiner Form oder Weise (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen oder sonstiges) oder für irgendeinen Zweck übermittelt werden, ohne dass die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Microsoft Corporation vorliegt. Microsoft und die BioWare Corp. können Patente, Patentanträge, Warenzeichen, Copyrights oder andere intellektuelle Besitzansprüche auf Inhalte dieses Dokuments besitzen. Wenn nicht ausdrücklich durch eine schriftliche Lizenzvereinbarung mit Microsoft oder der BioWare Corp. gestattet, erhalten Sie mit der Bereitstellung dieses Dokuments keine Lizenz auf diese Patente, Warenzeichen, Copyrights oder andere intellektuelle Besitztümer. Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein. Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberrechtsmaßnahmen sind strengstens untersagt.

Entwickelt von der BioWare Corp. für die Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. BioWare Corp., das BioWare Corp.-Logo, BioWare, das BioWare-Logo, Mass Effect und das Mass Effect-Logo sind eingetragene Warenzeichen der BioWare Corp. in den USA und anderen Ländern.

Teile © 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das 'Microsoft Game Studios'-Logo, die Xbox-, Xbox 360-, Xbox LIVE- und Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Firmengruppe.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Unreal® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Epic Games, Inc.

Teile © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology

Ltd. ISACT ist ein Warenzeichen der Creative Technology Ltd in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Hergestellt unter Lizenz der Dolby Laboratories.

Verwendet Bink Video. © Copyright 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.